NES-TP-ESP /ESP

TECMO CUP™

—Football Game—

MANUAL DE INSTRUCCIONES

TECMO™

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricacion, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

© TECMO, LTD. 1992

TECMO CUP™

— Football Game —

MANUAL DE INSTRUCCIONES

1. Prólogo

A Robin Field le encanta el fútbol. Es el hijo de Terry Field, quien fue una vez un famoso futbolista. Robin practica intensamente todos los días con su hermano menor Cecil en su equipo, llamado "Razors", bajo la supervisión de su padre.

Un día, Terry se marchó repentinamente a hacer un viaje de entrenamiento con Cecil. Al salir dejó la siguiente nota: "Te espero en la Copa Mundial".

Con sus propios medios, Robin se ve ahora ante la perspectiva de conseguir los logros que su padre ha propuesto para él. Ahora juega en el equipo "Tops" con todos sue amigos. Ellos van a competir en el Torneo Nacional, teniendo como meta el alcanzar la Copa Mundial.

¡El Torneo Nacional es el primer escalón hacia el ascenso al nivel mundial!

¡Ahora es tiempo de jugar al fútbol!

2. Apunta a lo más alto, Robin

Intenta ganar partidos teniendo en cuenta la habilidad y la moral (GUTS) de Robin y sus compañeros. La clave para la victoria es el trabajo de equipo.

Parte 1. TORNEO NACIONAL

El Torneo Nacional Junior. ¡Derrota a tus más duros oponentes y pon tu punto de mira en la victoria final del campeonato!

Parte 2. TECMO CUP

Formaras un equipo de estrellas con los miembros de los equipos rivales de la Parte 1. Mejora tu equipo trabajando en los campos de entrenamiento, y reta a los veteranos jugadores de la Copa TECMO para determinar al mejor equipo del mundo de la División Junior.

3. Comenzando y Continuando (PALABRA CLAVE)

● Cuando comiences al principio del juego, mueve el cursor a "SAQUE" y pulsa START.

● Se requiere una PALABRA CLAVE para continuar el juego. Durante la reunión anterior al juego, mueve el cursor a "MEMO" (MEMORIA) y pulsa el botón "A". ANNE te enseñará la PALABRA CLAVE. Asegúrate de apuntarla.

● Cuando eliges CONTINUAR y pulsas el botón START en la pantalla de presentación, aparecerá la pantalla de la parte inferior. Introduce la PALABRA CLAVE usando el "✚" bloque de control y el botón "A". Puedes mover atrás el cursor usando el botón "B", o hacia adelante pulsando SELECT. Finalmente, elige "E" para comenzar el juego. Si la PALABRA CLAVE es incorrecta, deberás introducirla de nuevo.

4. La Reunión

Escucha atentamente lo que dice el entrenador en la reunión previa al juego. Ejecuta el comando usando el "+" bloque de control y pulsando el botón "A".

CONSEJ (CONSEJOS)

Puedes obtener información sobre el equipo contrario. Crea una estrategia según estos datos.

MEMO (MEMORIA)

ANNE te mostrará la PALABRA CLAVE. Asegúrate de apuntarla.

L.S. (League Standings) (ESTADO DE LA LIGA)

Este comando aparecerá cuando el juego es una liga preliminar a la Copa Tecmo. Puedes ver el estado de la liga.

MIEMBR (MIEMBRO DEL EQUIPO)

Puedes cambiar los miembros iniciales de tu equipo. No obstante, este comando sólo se puede usar jugando en la Copa Tecmo.

COMIEN (COMIENZO)

Este comando da inicio al juego.

5. Control de Habilidad basado en la Tabla de Nivel.

Para ver la Tabla de Nivel (Level Chart), pulsa el botón START durante la reunión o cuando estés en la pantalla de cambio de miembros del equipo. La Tabla de Nivel muestra los valores actuales de habilidad de cada jugador. Chequea los datos de cualquier jugador usando el "+" bloque de control.

NIVEL

El nivel de un jugador se incrementa en cada partido que juega. Cuando el NIVEL aumenta, también se incrementa su capacidad para regatear, pasar, etc. Puedes aumentar el nivel de un jugador permitiendo que participe en muchos partidos consecutivos.

GUTS (RESISTENCIA)

La RESISTENCIA de un jugador se gasta cada vez que se ejecuta un comando durante el juego. Cuando la resistencia de un jugador se ha gastado completamente, no se pueden ejecutar los comandos, o éstos son más difíciles de ejecutar con éxito. La RESISTENCIA se puede recuperar gradualmente con la inactividad. Antes de ejecutar un comando durante el juego, asegúrate de considerar la resistencia que le queda al jugador.

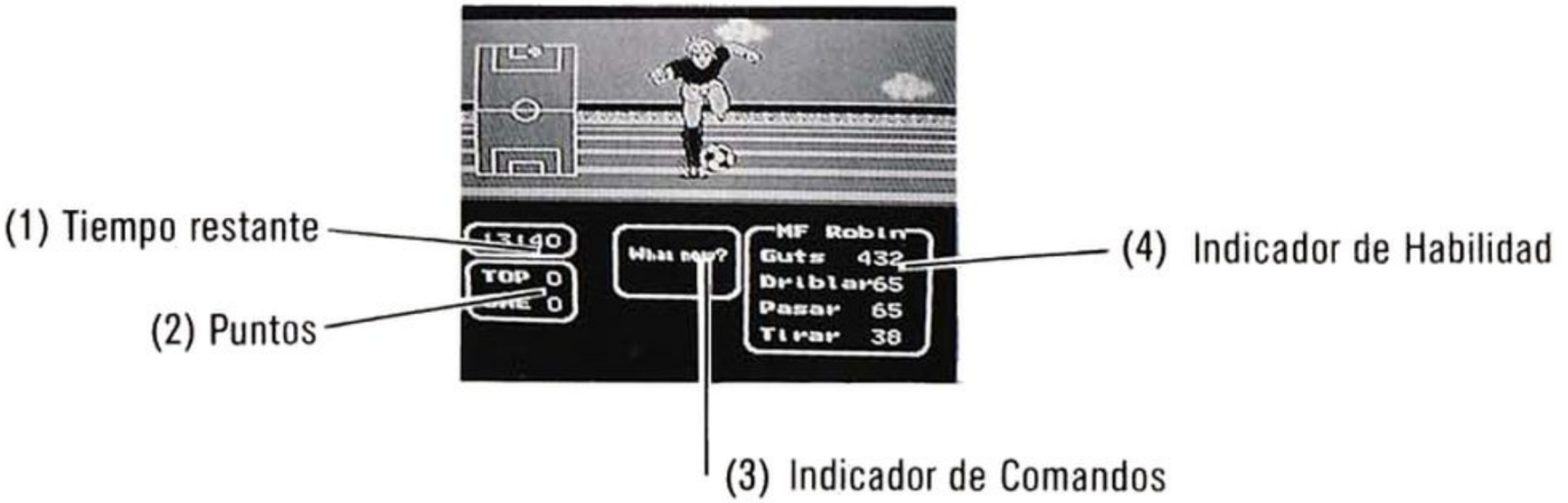
MAXGUTS (MAXIMA RESISTENCIA)

La RESISTENCIA se fija con este valor al comienzo del juego. A medida que el NIVEL aumenta, también sube el valor de MAXIMA RESISTENCIA.

DRIB, PASA, TIRA, PARA, CORT, MARC (DRIBLAR, PASAR, TIRAR, PARAR, CORTAR, MARCAR)

Estos son valores que representan la capacidad de Regate, Pase, Disparo, Entradas, Cortes, Marcajes, y otras habilidades.

6. Comienzo del juego



(1) Tiempo Restante

El juego está dividido en dos mitades de 30 minutos. El tiempo pasa a medida que se usan los comandos.

(2) Puntos

Los puntos marcados por tu equipo y tus oponentes aparecen aquí.

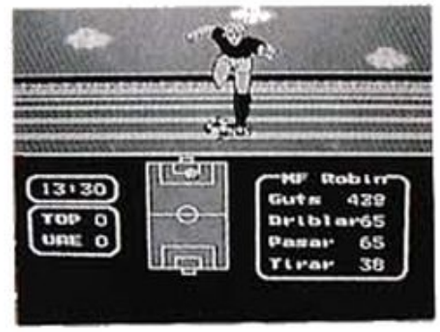
(3) Indicador de Comandos

Aparecen varios comandos. Introduce comandos usando el "+" bloque de control, el botón "A" y el botón "B". Un mapa del campo aparece cuando tu equipo está regateando, para permitirte ver la posición del balón.

(4) Indicador de Habilidad

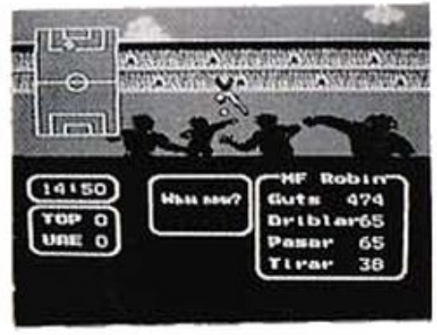
Aparece la capacidad ofensiva o defensiva del jugador mostrada en (3). Para comprobar todas las habilidades de cada jugador, chequea la Tabla de Nivel.

7. Operaciones de Ataque



– Regate

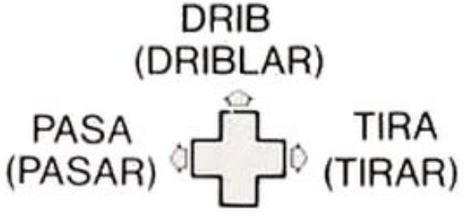
La posición del jugador que regatea en el campo se muestra en la zona de display de comandos con un dibujo del balón. Usa el "✚" bloque de control para regatear en cualquier dirección. La portería del contrario está situada en la parte superior de la pantalla. El tiempo remanente se reduce en tiempo real.

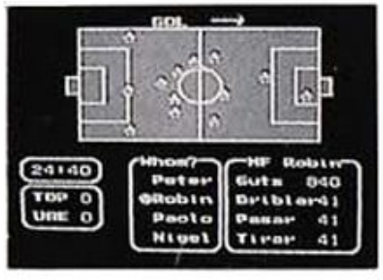


– Selección de Modalidad de Ataque

Cuando te encuentres con la defensa enemiga al regatear, si pulsas el botón B entrarás en la selección de modalidad de ataque. El juego te preguntará " What Now? (¿Qué hacemos ahora?)", Introduce un comando usando el "✚" bloque de control, y pulsa el botón A para ejecutar.

✚ bloque de control





– PASA (PASAR)

Si eliges PASA, aparecerá la PANTALLA DE PASE. Selecciona el nombre del jugador al que quieres pasar moviendo de arriba a abajo el bloque de control y pulsando el botón A para ejecutar el pase. Las posiciones de los jugadores en el equipo contrario, el jugador que tiene el balón ahora, y el jugador al que estás pasando el balón, aparecerán en el mapa del campo de la parte superior de la "PANTALLA DE PASE". Si no estás satisfecho con la selección realizada, pulsa el botón B para cancelar el pase, y elige PASA de nuevo para cambiar el jugador al que vas a hacer el pase.

– TIRA (TIRAR)

Un jugador puede disparar. Si hay más de dos tipos de disparo disponibles, selecciona uno usando el "✚" bloque de control, y pulsa entonces el botón "A".

– DRIB (DRIBLAR)

El jugador seguirá regateando.

– Cuando pulsas el botón A para ejecutar este comando, se vuelve al juego.

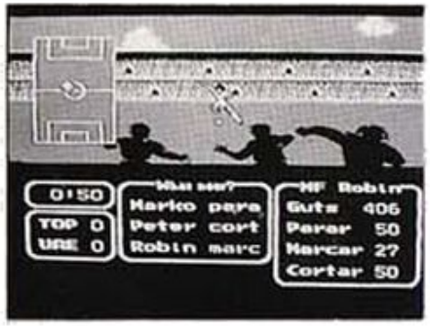
– Si pulsas el botón B antes de completar un pase o disparo, volverás a la pantalla de comandos anterior.

* NOTA: Es preferible mantener el juego bajo tu control, usando botón B antes de estar rodeado de jugadores contrarios.

8. Operaciones de defensa

– ¡Rodea a tus oponentes!

Cuando el equipo contrario está atacando, y tu defensor toca al jugador que lleva el balón, automáticamente entras en la Modalidad de Selección de Defensa. Usa el "✚" bloque de control para elegir un comando y usa después el botón A para ejecutarlo. Si pulsas el botón B volverás a la pantalla previa.



✚ bloque de control

PARA
(PARAR)

CORT
(CORTAR)

MARC
(MARCAR)

ESPE
(ESPERAR)... No funciona en esta situación

MARCAR (MARC)

No puedes robar el balón al oponente con MARC, pero si tienes éxito, puedes bloquear el ataque enemigo y frenar sus movimientos. Este comando se puede usar para dar tiempo a tu equipo para reforzar la defensa.

– PARAR (PARA)

PARA es efectivo cuando tu oponente está regateando o intentando disparar. Si el comando tiene éxito, puedes robar el balón.

– CORT (CORTAR)

CORT es efectivo cuando tu oponente está intentando pasar. Si tienes éxito, puedes robar el balón. No obstante, cuando este comando se ejecuta antes de que el oponente complete su pase, su efecto se reduce a la mitad.

– Se vuelve al juego cuando se han introducido los comandos para todos los jugadores presentes.

– Portero

La pantalla de comandos para el portero aparece cuando el oponente dispara hacia tu portería. Selecciona un comando usando el "**+**" bloque de control y pulsando A.

+ bloque de control

GOLPE (GOLPEAR)

COGER COGER

– GOLPE (GOLPEAR)

Las posibilidades de impedir el gol con este comando son altas, pero existe el peligro de que el contrario recupere el rebote y marque, ya que la pelota saldrá despejada.

– COGER

Las posibilidades de evitar el gol con esta maniobra son bajas, pero si tienes éxito, el portero retendrá el balón, y podrá pasar a otro de tus jugadores.

**El "Super Salto" de Eddie*

Cuando el portero es Eddie, puedes poner el "**+**" bloque de control en la posición inferior para usar el comando de Super Salto.

9. Tanda de Penaltis (P.K.)

– Cuando el juego acaba en empate:

El ganador en un partido empatado se determina por tandas de penaltis. Cinco miembros de cada equipo harán un disparo cada uno. El equipo que más goles anote gana. Cuando la pantalla de selección de miembros aparece, elige un miembro del equipo usando el "+" bloque de control, y pulsando el botón A para confirmar la selección. (Puedes cancelar la elección Pulsando el botón B). Después de elegir a los cinco miembros, pulsa el botón A para comenzar los penaltis.

– Operación

Determina la dirección de tu disparo (D derecha, I izquierda) usando el "+" bloque de control, y pulsa A para disparar.

El resultado se mostrará en la parte inferior izquierda de la pantalla. El siguiente penalti se podrá lanzar cuando pulses A.

– Si después de los penaltis persiste el empate, comenzarán las tandas de "muerte súbita", en las que perderá el primer equipo que falle un disparo.

10. Torneo Nacional

¡Para progresar y llegar a derrotar a su padre, Robin tendrá que ganar este campeonato! ¡Aprovecha todas tus oportunidades y lucha!

– Los ocho equipo veteranos con los que competirán los "RAZORS" son:

1er partido – GEMS

Buen equipo para practicar.

2° partido – ROSES

Usa este partido para entrenar a ROBIN. Cuando Robin alcance cierto nivel. . .

3er partido – BOMBS

¡Cuidado! SIMON, en defensa, tiene un poderoso disparo.

4° partido – FROGS

Los hermanos PONTI son conocidos como el dúo acrobático. ¡Cuando juegues contra ellos sabrás el porqué!

5° partido – ROCKS

Un equipo formidable y bien equilibrado.

Cuartos de final – ZAPS

Un equipo con buena defensa. ¡Rompe su muralla defensiva!

Semifinales – NINJA

ROGER es el lider del equipo. ¡Es muy dificil pasar las semifinales sin superarlo!

Final –SEALS

Este equipo no tiene fallos en defensa ni en ataque. ¡Debes emplear a fondo todas tus tácticas para ganar el campeonato!

* Si el campeonato acaba en empate, se jugará un partido de prórroga con dos partes de 10 minutos. Si persiste el empate, los dos equipos son declarados ganadores.

11. COPA TECMO (TECMO CUP)

Después de ganar el Torneo Nacional, Robin acepta el reto de la Copa Tecmo con un equipo de estrellas llamado TOPS. Los miembros de este equipo se eligen entre los oponentes de las mortales batallas del Torneo Nacional.

– Se jugarán partidos de entrenamiento con el equipo de los SEALS, perteneciente a la máxima división.
Este juego de entrenamiento es el paso final, debes ganar este partido para poder pasar a la COPA TECMO.
– Desarrollo de la COPA TECMO
La Copa Tecmo consiste en una liga preliminar y un Torneo final.

– Liga Preliminar

En esta liga juegan cuatro bloques (cada uno de 5 equipos). Sólo los 2 equipos mejor clasificados pueden pasar al torneo final.

* Cómo se determina el ranking

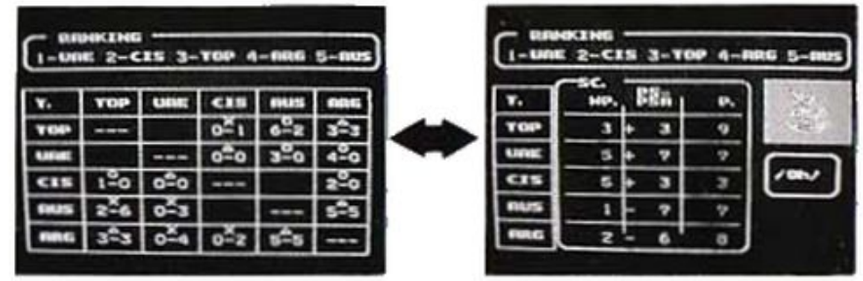
(1) Los equipos con más puntos obtienen una posición más alta.

(2) Si los puntos totales son los mismos para más de un equipo, el equipo con más PS-PSA recibe la posición más alta.

(3) Si PS-PSA es el mismo para más de un equipo, el equipo con más puntos ganados recibe la posición más alta.

* Situación de la liga

Elige "L.S." durante la reunión anterior al juego para ver el estado de la Liga. Usa el "+" bloque de control a la derecha para ver "SCORE" (MARCADOR), y a la izquierda para volver a "L.S.".



RANKING: Puedes ver la clasificación de los Tops.

L.S.: Se muestra el estado de la liga. Puedes ver los resultados de otros equipos.

W.P.: Puntuación. Ganas dos puntos por una victoria,
1 punto por un empate y 0 puntos por una derrota.

PS-PSA: (Total de puntos ganados) – (Total de puntos perdidos)

P.: Puntos totales de todos los partidos.

– Torneo Final

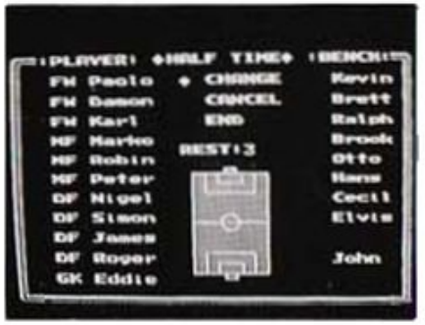
Los 8 equipos con los mejores resultados en la liga preliminar pueden entrar al torneo final. Debes ganar tres partidos, los cuartos de final, semifinales, y por último la final, para llegar a ser el mejor equipo de fútbol del mundo. Si pierdes alguno de los partidos, debes empezar otra vez desde los cuartos de final.

– Cambiando los miembros (Sólo para la Copa Tecmo)

Cuando eliges el comando MIEMBR durante la reunión, aparece la pantalla de cambio de miembros del equipo. Cuando quieres cambiar los miembros iniciales, elige CHANGE usando el "+" bloque de control y pulsa A. El cursor aparecerá frente al nombre de un jugador en la columna PLAYER. Elige el jugador que quieres cambiar y pulsa el botón A. Después, elige el jugador que quieres como titular en la columna BENCH, y pulsa el botón A. El miembro del equipo titular habrá sido entonces cambiado. Repite este procedimiento para cambiar los jugadores que desees. Pulsa el botón B para volver a la columna CHANGE. Elige CANCEL para borrar los cambios realizados. Cuando hayas terminado, elige END para completar este comando.

Pulsa el botón START. . . Para ver la "Tabla de Nivel"

– Cambios de jugadores durante el juego.



Puedes cambiar los miembros de tu equipo durante el descanso o durante la pausa anterior al juego extendido. ANNE te preguntara "¿Quieres hacer una substitución?" Responde "SI" y la pantalla cambiará a la modalidad de cambio.

Sigue los mismos pasos descritos en el comando MIEMBR, pero recuerda que sólo puedes cambiar tres jugadores por partido. Un jugador que ha sido cambiado no puede volver a jugar en ese mismo partido.

Pulsa el BOTON START. . . Para ver la "Tabla de Nivel"

12. Equipos y jugadores que participan en la COPA TECMO

– URUGUAY (URU)

Pequeño y débil equipo con algunas individualidades.

– CZECHO (CZE) - CHECO

Un equipo que usa mucho el pase pero que no supone una seria amenaza.

– POLAND (POL) POLONIA

Un equipo con férrea defensa.

– AUSTRIA (AUS)

Para ganar, es esencial frenar el regate de Weber.

– CHINA (CHI)

Un equipo con buenas habilidades, excepto para el disparo.

– ARGENTINA (ARG)

Sus caracteristicas son una buena defensa y contraataque.

– JAPAN (JPN) JAPON

Su poder de disparo es débil. La habilidad de tu portero determinará la victoria.

– CAMEROON (CAM) CAMERUN

Predomina la calidad individual. Ten cuidado con el juego de Jawhar.

– CIS - C.E.I. (CONFEDERACION DE ESTADOS INDEPENDIENTES)

Jozef es un portero excelente. No dejes de atacar con todas tus energias.

– UNITED ARAB (UAE) EMIRATOS ARABES

El regate de Osman es inigualable. También debes tener cuidado con su especial manera de disparar. ¡No le dejes ni tocar la pelota!

– GERMANY (GERM) – ALEMANIA

Se dice que los pases del "Pasa Pasion" de Stefan y Franz pueden romper cualquier sistema de defensa. ¡Ellos también tienen un poderoso disparo!

– BRAZIL (BRZ) – BRASIL

Ayrton tiene reputación de ser el número 1 en este Torneo. Además, la habilidad de Arthur como portero es inestimable. ¡Cuando derrotes a este equipo y te hagas con la Copa, Robin y tú habréis dado el primer paso hacia el firmamento de las grandes estrellas del fútbol!

13 Personajes:

ROBIN FIELD

Un muchacho que adora el fútbol. Practica día y noche con la esperanza de ser el próximo Terry Fields. Ha llegado a ser el miembro principal de su equipo, donde juega como capitan. Su sueño es llegar a ser el mejor jugador del mundo.

DAMON STARK

El lider de los Seals. Es fiero con el regate y el disparo. Dicen que tiene un tipo especial de disparo que no suele usar. Una vez que lo lleves a tu terreno, no tienes nada que temer de él.

EDDIE HESSE

El portero oficial de los Seals. Su concentración es tan intensa, que su forma de seguir la pelota recuerda a la mirada de un lobo.

CECIL FIELD

El hermano más pequeño de Robin. Ha hecho un viaje de entrenamiento con su padre, Terry. Su visión de juego iguala a la de su hermano.

***Juego combinado de Robin y Cecil. (COMBI)**

Cuando Robin y Cecil juegan juntos, y uno de ellos está rodeado de enemigos, pulsa hacia abajo el "✚" bloque de control. ¡Así podrás usar el comando de Juego Combinado! ¡Rompe la barrera enemiga con una serie de pases!

ELVIS LAWRENCE

Su juego es excelente, pero dada su falta de resistencia, no puede jugar todo el tiempo.

ROGER DEWAR

El capitán de los Ninja. Es el jugador con mayor habilidad para colgar la pelota, su juego es muy tenaz.

LUCAS WILDER

Ha jugado al fútbol con Robin desde que eran niños. Es un Portero amigo y a la vez un rival. Robin es el único capaz de marcarle un gol desde más allá del punto de penalti. No obstante, Lucas no podrá estar en el torneo debido a una lesión que tuvo en los entrenamientos.

PAOLO/MARCO PONTI

Hermanos gemelos con perfecta cooperación. Su especialidad es el juego aéreo, que constituye su mejor habilidad.

***Juego combinado de Paolo y Marco.**

"C-ACROBATA"="COMBINACION ACROBATA"

SIMON BRUNO

Un DF cuya especialidad es el disparo largo y preciso. Sus desplazamientos son rápidos, y tiene gran aptitud para frenar los movimientos enemigos.

BROOK GARFIELD

No puede competir con sus rivales en habilidad, pero su valor no es fácil de igualar. Sus mejores amigos son Robin y Lucas.

OSMAN ZIYAD

Tiene una gran visión de juego. ¡Además, su poder de disparo a puerta es más que sensacional!

FRANZ WEBER

Su disparo es poderoso como el soplido de un oso. Supera a sus oponentes haciendo juego combinado con STEFAN.

NIGEL DICKENS

Un defensor que supera con éxito a sus oponentes usando su fuerza superior. Conoce a los hermanos PONTI desde hace tiempo y practica el juego combinado con ellos.

JOZEF GYORGY

El "Super Portero" de CIS. Es imposible marcarle un gol si no tienes habilidades extraordinarias.

STEFAN VICTOR

El capitán alemán. Actúa como organizador del juego. Ataca hacia el frente con su poderoso disparo "TIRO LEOPARD".

AYRTON PIQUET

El mejor artillero de la Copa Tecmo. ¿Existe algún portero que pueda detener su disparo "TRALLAZO"?. . . "¿Puede Robin derrotarle?

ARTHUR SILVA

Un portero cuyo pasado está oculto por un misterioso velo. Su existencia no está registrada en los registros de torneos anteriores. ¿Por qué está un personaje como él jugando en el mejor equipo, BRASIL...?

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o suş juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

MEMO

MEMO

TECMO™

© TECMO, LTD. 1992

THIS GAME IS
LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Printed in Japan